МАГИЧЕСКИЕ ТРАДИЦИИ

Архетипы Волшебника

АДЕПТ ЗЕЛЁНОЙ ЗВЕЗДЫ

Раз в столетие легендарная Зелёная звезда пересекает небеса, являя собой предвестника великих и ужасных событий. Всякий раз, как она появляется на небе звёзды из горящего изумруда падают с неба. Эти упавшие звезды являются единственным известным источником звёздного метала, редкой и драгоценной руды, наполненной могущественными магическими силами.

Волшебники Школы Зелёной Звезды используют чудесные свойства этого тревожного светила, медленно превращаясь из существа плоти и крови в статую, выкованную из звёздного металла, получая огромные силы по мере продвижения в этом процессе.

Мощь звёздного металла

На 2 уровне звёздный металл начинает укреплять ваше тело. Максимальное значение ваших хитов увеличивается на 1, и вы получаете 1 дополнительный хит с каждым новым уровнем в этом классе.

Кроме того, когда вы не носите броню, ваш КД равен 13 + модификатор Ловкости.

Кулак Зелёной звезды

На 2 уровне ваши кулаки становятся сильнее и могут использоваться для фокусировки ваших магических энергий. Ваши безоружные удары используют кость урона d4 и эти удары считаются магическими с целью преодоления сопротивления и иммунитета к атакам и урону.
На 6 уровне ваши удары используют кость урона d6, а на 14 - d8.

Когда вы совершаете ближнюю атаку заклинанием, вы можете добавить свой к её урону свою безоружную атаку. Кроме того, один раз за ход, когда вы совершаете дальнобойный бросок атаки заклинанием, вы можете наложить это заклинание как ближнебойное.

Сопротивление звёздного металла

Начиная с 6 уровня, магия Зелёной звезды помогает вам преодолеть физические трудности. Вы можете совершить с преимуществом любой спасбросок Силы, Ловкости или Телосложения, но вы должны объявить об этом ещё до совершения самого броска.

Затем вам необходимо завершить короткий или длительный отдых, чтобы использовать эту способность вновь.

Несломимая воля

На 10 уровне звёздный металл всё больше проникает в ваше тело, укрепляя не только физическую мощь, но и дух. Вы автоматически преуспеваете во всех проверках Концентрации когда используете заклинания 3 уровня или ниже.

Мастер симулятор

На 14 уровне вы завершаете свою трансформацию и напоминаете великолепную скульптурную статую, выкованную из изумрудно-зелёного звёздного металла. Вы обретаете следующие свойства:

- Вам не нужно есть, спать или дышать.
- Вы не стареете, и не умираете от старости.
- Вы невосприимчивы к яду и болезням.
- Вы невосприимчивы к истощению, параличу, окаменению и отравлению.
- Вы можете использовать своё тело как фокусировку для тайной магии. В этом случае Сл спасброска от ваших заклинаний и бонус атаки заклинанием увеличиваются на 1.

СКУЛЬПТОР ПЛОТИ

В то время как другие волшебники используют некромантию чтобы обрести власть над смертью, вы всегда были более очарованы нежитью в чистом её виде. Через годы экспериментов вы узнали не только о том, как создавать зомби и привязывать их к своей воле, но и сохранять, обучать и совершенствовать их далеко за пределами обычных, скудных способностей магов других школ. Возможно, однажды вы даже научитесь игнорировать презрительные взгляды и перешёптывания за вашей спиной ваших... обычных коллег.

Зомби-миньон

Начиная с того момента, как вы выбрали эту магическую традицию на 2 уровне, вы научитесь использовать свою магию, чтобы создать мощную связь с одним зомби. Благодаря 8 часам работы и расходам редких масел и благовоний на 50 зм вы вызываете дух из-за завесы мира смертных, дабы тот овладел трупом среднего гуманоида. Получившийся монстр использует статы зомби. По завершении, ваш зомби-миньон пробуждается и получает все преимущества способности Связи с миньоном. У вас может быть только один миньон-зомби за раз.

Если ваш зомби-миньон погибает, магическая связь, которую вы разделяете, позволяет вернуть его обратно к не-жизни. Потратив ещё 8 часов работы и затратив дополнительных компонентов на 25 зм вы призываете дух своего миньона и используете магию для создания нового тела для него. Вы можете вернуть миньона-зомби таким образом, даже если у вас нет трупа.

Если вы используете эту способность, чтобы вернуть бывшего миньона к не-жизни, в то время как у вас уже есть новый действующий зомби-миньон, ваш миньон в ту же секунду обращается во прах и заменяется новым спутником.

Связь с миньоном

Ваш зомби-миньон получает множество преимуществ, пока он связан с вами. Миньон подчиняется вашим командам, насколько это возможно. Он совершает броски инициативы, как и любое другое существо, но вы определяете его действия, решения, отношения и т.д. на своё собственное усмотрение. Если вы недееспособны или отсутствуете, ваш миньон действует сам по себе.

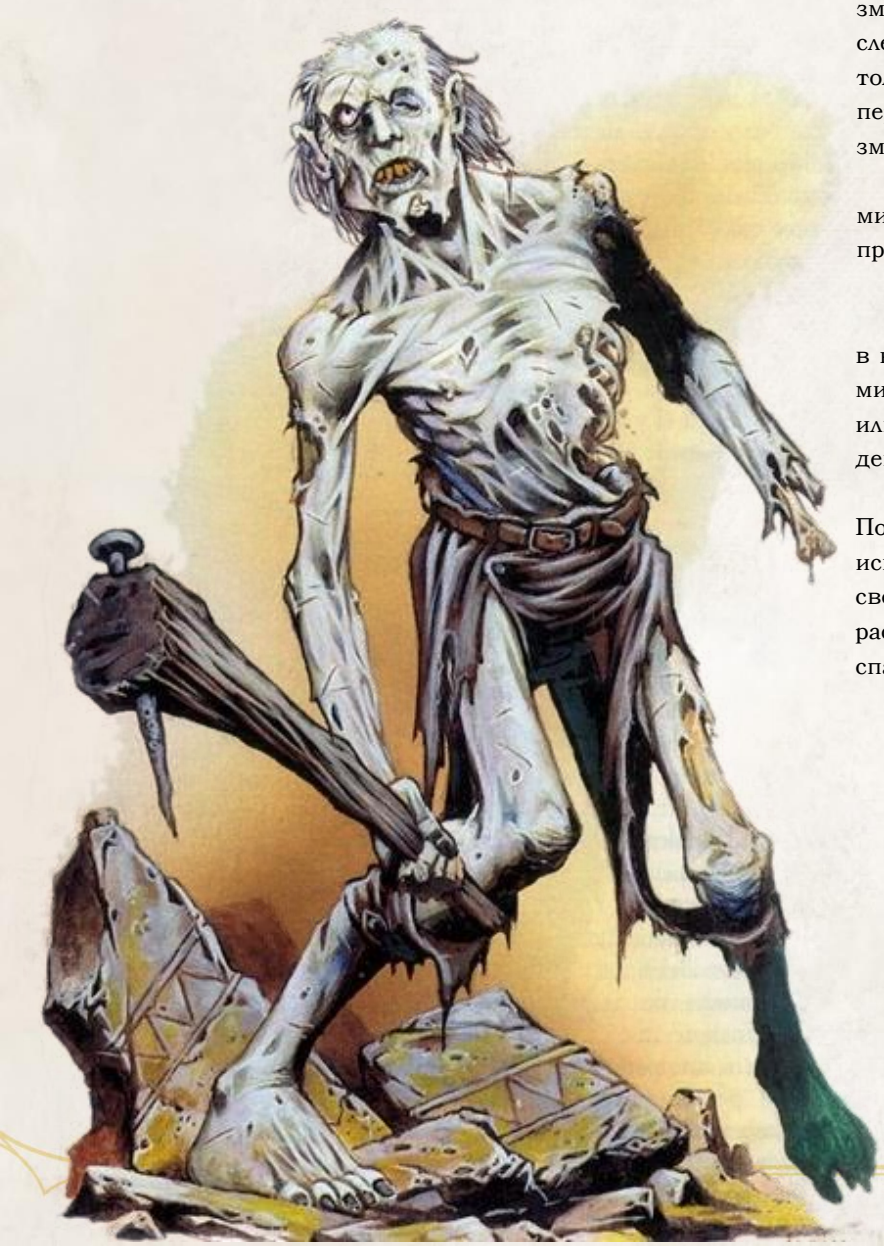
У вашего миньона есть способности и игровая статистика, частично определяемая вашим уровнем. Ваш миньон использует ваш бонус мастерства, а не свой собственный. В дополнение к обычным умениям, где используется мастерства, миньон-зомби также добавляет его к своим броскам урона.

Он так же считается опытным в двух навыках по вашему выбору, а также во всех

спасбросках.
За каждый уровень, который вы получаете после второго, ваш миньон получает дополнительный кубик хитов и соответственно увеличивает своё здоровье.

Всякий раз, когда вы получаете улучшение характеристик с новыми уровнями, способности вашего миньона также улучшаются аналогичным образом: он может увеличить одну характеристику на 2, или две - на 1. Как и обычно, значение характеристики при этом не может превысить 20.

Ваш миньон разделяет ваше мировоззрение, и вы можете определить его индивидуальные черты и недостатки. Миньон разделяет ваши идеалы, и его моральный стержень всегда: «Волшебник, который создал меня - мой непререкаемый господин во всём».



Прочная шкура

Начиная с 6 уровня, ваша вашего зомби-миньона становится жёсткой и неподатливой. Его КД не может стать меньше 14, и он получает сопротивление к урону от молнии.

Кроме того, ваш миньон невосприимчив к урону от ваших заклинаний 3 уровня и ниже, что позволяет вам не беспокоиться о его попадании под "дружественный огонь".

Зомби-воин

На 10 уровне зомби-миньон становится опытным в обращении со всем простым и воинским оружием ближнего боя и может настроиться на один магический предмет.

Ультима-миньон

Когда вы достигаете 14 уровня, вы начинаете возиться со своим миньоном, настраивая его в соответствии со своими вкусами. Благодаря 8 часам работы и затратам на золотую пыль на 50 зм, вы можете улучшить миньона одним из следующих способов. У миньона может быть только одно улучшение за раз, но его можно переконфигурировать ещё за 8 часов работы и 50 зм материалов.

Ловкий охотник. Базовая скорость движения миньона увеличена до 40 футов, и он может принять действие Отход бонусным действием.

Мультиатака. Миньон получает две атаки.

Регенерация. Зомби восстанавливает 10 хитов в начале своего хода, если у него есть как минимум 1 хит. Если зомби получает урон светом или повреждение от святой воды, эта черта не действует в начале следующего хода зомби.

Магия зомби. Миньон получает фит Посвящённый в магию (Книга Игрока, с 170). Он использует половину вашего уровня волшебника и свои собственные первичные характеристики для расчёта всех параметров урона и сложности спасения от этих заклинаний.

ШКОЛА СОМНОМАНСИИ

Сомноматия - очень своеобразная школа магии, связывающая фантазии, сны и странные выборы, и неудивительно, что они редко прислушиваются к волшебникам других школ. Хотя их одержимость снами иногда бывает полезной, например, когда кто-то нуждается в гипнозе или хочет найти объяснение своим снам, эти маги чаще всего становятся объектами шуток - и даже, к своему большому огорчению, заслужили у коллег из других школ прозвище «пижамных магов»!

Сонный учёный

Когда вы выбираете эту школу на 2 уровне, вы получаете определённую степень контроля над своим собственным сном. Отныне вам нужно спать всего лишь четыре часа в сутки и вы больше не можете быть магически усыплены.

Глубокий сон

Также на 2 уровне вы добавляете заклинание *Усыпление* в свою книгу заклинаний, если ещё не знаете его. Всякий раз, когда вы произносите это заклинание, общее количество хитов, которые могут быть затронуты заклинанием равняется удвоенному числу, выпавшему на костях. Кроме того, дальность заклинания увеличивается на 30 футов.

Контроль сна

Начиная с 6 уровня вы можете свободно выбирать порядок, в котором существа затрагиваются вашим заклинанием *Усыпление*.

Говорящий во всне

На 10 уровне вы добавляете заклинание *Вещий сон* в свою книгу заклинаний, если его ещё нет в ней. Когда вы произносите это заклинание, посланник может прыгать между 12 существами (каждый делает спасбросок против заклинания отдельно), беседуя с любым или всеми из них. Однако же форма кошмара по прежнему может быть применена лишь к одной цели, и заклинание заканчивается после этого.

Заботливый сон

Когда вы достигаете 14 уровня вы можете наслать на спящих существ ужасные кошмары. В начале своего хода вы можете решить что любое существо, находящееся под воздействием вашего заклинания *Усыпление*, страдает от ужаснейших кошмаров, получая 3d6 психического повреждения. Этот урон не может разбудить существо, и он не может уменьшить здоровье существа ниже 1 хита.

ТЕНЕВОЙ АДЕПТ

Некоторые волшебники, которые обнаруживают существование Теневого Плетения, осторожно используют его, медленно изменяя свою магию, чтобы воспользоваться открывающимися им эффектами. Другие же их собраться куда более безрассудны, бросаясь в бездну Теневого Плетения немедленно, чтобы получить все дары, доступные случайному ученику, и открыть тайны, недоступные никому, кроме самых преданных. Эти последние заклинатели - теневые адепты, которые приносят большие жертвы в отношении некоторых аспектов Искусства, чтобы получить больше преимуществ в своих чарах.

Магия теней

Начиная со 2 уровня, когда вы выбираете эту магическую традицию, экзотическая природа Теневого плетения затрудняет сопротивление вашим заклинаниям. Сл спасброска против ваших заклинаний волшебника немедленно увеличивается на 1.

Кроме того, ваше сродство с тенью может заставить угасать огни и свет. Бонусным действием вы можете погасить любое количество немагических источников освещения в пределах 60 футов от вас, которые могут поместиться в 5-футовый куб.

Темновидение

На 2 уровне вы можете видеть в тусклом свете на расстояние до 60 футов от вас, как если бы это был яркий свет, и в темноте, как если бы она была тусклым светом. Вы не можете различать цвета в темноте, только оттенки серого. Если у вас уже есть темновидение из другого источника его диапазон увеличивается на 30 футов.

Начиная с 10 уровня вы можете видеть сквозь магическую тьму.

Щит теней

Начиная с 6 уровня, вы можете бонусным действием на 1 минуту окружить себя сферой фиолетово-чёрной силы. Этот щит теней поглощает волшебные стрелы и создаёт помеху на дальнобойные атаки оружием и заклинаниями против вас. Сами вы без проблем видите сквозь свой щит, и поэтому он не создаёт помех для ваших собственных атак. После использования этой способности вы должны завершить короткий или длительный отдых перед повторным её использованием.

Голодная тьма

На 10 уровне бонусным действием, когда вы используете любой свой заговор, вы можете окутать 5-футовый куб пространства, который вы можете видеть в 60 футах от вас, энергией теней. Существо, которое впервые входит в эту тьму или начинает свой ход внутри, должны совершить спасбросок Телосложения, получая 2d8 некротического урона при провале или половину при успехе.

Вы можете одновременно иметь несколько затененных областей, вплоть до максимума равного вашему модификатору Интеллекта. Каждая тень исчезает через 1 минуту.

Коварная магия

Начиная с 14 уровня, когда вы произносите заклинание, требующее совершения спасброска, вы можете заставить одну цель совершить первый спасбросок с помехой. Вы можете использовать эту способность 3 раза, после чего вам необходимо будет завершить длительный отдых, чтобы использовать её вновь.

ЗАКЛИНАТЕЛЬ СВЕЧИ

Школа свечи - старая и забытая дисциплина магии, чья практика является одной из самых загадочных среди прочих школ. Она основана на воске, который является основой и топливом для пламени; специальными формочками, в которые заливается расплавленный воск и травы, добавляемые в огонь. Изготовленные таким образом свечи могут таить в себе как заклинания тайной магии, так и особые секреты, заложенные туда заклинателем.

Адепты этой школы часто носят при себе несколько самостоятельно изготовленных вычурных свечей с запасами арканической энергии в воске и одним заклинанием, скрытым в фитиле, которое активируется если зажечь свечу. Они умеют носить много свечей со многими типами магии, поскольку любая потребность может возникнуть и даже несколько мирских, потому что, когда она просто темна.

Запись свечи

Начиная со 2 уровня вы учитесь создавать простейшие магические свечи. Вы можете преобразовать любое количество немагических свечей в арканические свечи без каких-либо затрат во время длительного отдыха. Все необходимые компоненты для этого имеются в вашем мешочке с материальными компонентами для заклинаний.

Всякий раз, когда вы произносите заклинание с соматическим и / или материальным компонентом без стоимости в золоте, вы можете заменить эти компоненты, зажгя вместо них свечу. Это связывает силу заклинания со свечой. Если заклинание имеет длительность "мгновенно", оно сжигает свечу до основания в считанные секунды. Если заклинание требует Концентрации, вы автоматически преуспеваете в её проверках, но заклинание заканчивается, если пламя свечи гаснет (например, задувается сильным ветром или тушится всплеском воды), как если бы вы потеряли Концентрацию на заклинании.

Негасимая свеча

На 2 уровне, когда вы зажигаете обычную, немагическую свечу, она горит вдвое ярче, создавая яркий свет в радиусе 10 футов и тусклый свет ещё на 10 футов. Кроме того, свеча не выделяет тепла, не потребляет кислород и не сгорает. В любой момент вы можете действием подавить или затушить пламя свечи.

Начиная с 6 уровня, когда вы зажигаете свечу, вы можете решить что её свет будет виден только для вас и для выбранных вами существ. Кроме того, этот свет освещает как магическую, так и нематическую тьму.

Торчлинг

Начиная с 6 уровня, всякий раз, когда вы произносите заклинание, которое наносит урон огнём или излучением, или же вызывает свет в области, вы можете бонусным действием вызвать себе на помощь Торчлинга. Он дружелюбен по отношению к вам и вашим спутникам и действует в ваш ход. Он подчиняется любым словесным командам, которые вы ему отдаёте (действие не требуется).

Торчлинг остаётся с вами до тех пор, пока его хиты не будут уменьшены до 0, или пока вы его не отпустите, или после нескольких раундов, чьё количество равно уровню заклинания (минимум 1), в зависимости от того, что больше. По истечении этой продолжительности Торчлинг взрывается в соответствии с его характеристикой Смертельный взрыв. У вас может быть только один Торчлинг за раз.

Магия свечи

Начиная с 10 уровня вы можете создавать загадочные свечи содержащие часть вашей собственной магии. Когда вы заготавливаете заклинания после длительного отдыха, вы можете создавать мистические свечи, содержащие в себе любое заклинание 5 круга или ниже, которые вы подготовили, расходуя слоты заклинаний и компоненты заклинания, как будто вы произвольно произносите заклинание.

Л юбое существо с интеллектом 10 или выше, которое зажигает эту свечу, может использовать заклинание, содержащееся внутри неё, используя ваши бросок атаки заклинаниями и Сл спасброска. Активация заклинания занимает при этом столько же времени, сколько заняло бы при обычном его использовании. Свеча при этом сгорает до основания.

Вы можете создать несколько таких свечей, чьё количество равняется вашему модификатору Интеллекта, и все неиспользуемые свечи становятся мирскими свечами, когда вы оканчиваете длительный отдых.

Свеча мольбы

Начиная с 14 уровня, когда вы завершаете длительный отдых, вы можете создать *меньшую свечу мольбы*. Вы выбираете мировоззрение свечи при её создании. Магия свечи активируется, когда вы зажигаете свечу, что требует действия. Свеча разрушается, когда она потушена, или после того, как она горит в течение 1 минуты.

Во время горения свеча распространяет тусклый свет в радиусе 30 футов. Любое существо внутри этого света, чьё мировоззрение совпадение с мировоззрением свечи, совершает броски атаки, спасброски и проверки способности с преимуществом.

Свеча не имеет других эффектов и становится обычной, неволшебной свечой через 24 часа.

Торчлинг

Маленький элементаль

КД 12
Хиты 4 (1d6 + 1)
Скорость 30 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
3 (-4)	14 (+2)	13 (+1)	5 (-3)	5 (-3)	7 (-2)

Иммунитет к урону огонь, яд
Иммунитет к состоянию истощение, схваченный, парализован, окаменевший, отравлен, сбивание с ног, опутан, без сознания
Чувства пассивная Внимательность 8
Языки —
Опасность 1/4 (50 XP)

Смертельный взрыв. Когда Торчлинг умирает, он взрывается всплеском огня и воска. Каждое существо в пределах 10 футов от него должно совершить спасбросок Ловкости Сл 11, получая 7 (2к6) повреждения от огня при провале, или вдвое меньший при успехе. Легковоспламеняющиеся предметы никем не носимые и не надетые при этом загораются.

Огненная форма. Торчлинг может протиснуться через пространство, шириной в 1 дюйм, приняв форму огненной струйки. Кроме того, он может войти в пространство враждебного существа и остановиться там. Каждый раз когда существо начинает свой ход вместе с Торчлингом в одной клетке оно получает 7 (2d6) урона от огня.

Освещение. Торчлинг излучает яркий свет на 15 футов и тусклый свет ещё на 15 футов.

Уязвимость к воде. За каждые 5 футов, что Торчлинг двигается в воде, или за каждые 5 литров воды попавшей на него, он получает 1 урона холодом.

ШКОЛА ЭКТОМАНТИИ

Волшебники, практикующие школу эктомантии, исследуют ткань эфирного пламени и её странные, спектральные обитатели. Они быстро становятся специалистами по идентификации эктоплазмы, остаткам, которые души оставляют в материальном мире, и включив это вещество в свои компоненты заклинаний, могут закинуть свои заклинания на другие планы существования.

Спектральный специалист

Начиная с того момента как вы выбираете эту магическую традицию на 2 уровне, вы можете видеть на Эфирном плане в радиусе 30 футов от вас, и ваши заклинания воздействуют на существ на Эфирном плане, как если бы вы были с ними на одном плане существования.

Вестник смерти

На 2 уровне вы можете уговорить один труп повторить свои последние слова. Действием вы можете прикоснуться к трупу, который является мёртв менее чем сто лет. Если труп мог говорить по крайней мере на одном языке при жизни, он повторяет свои заключительные слова в хриплом кашле и шипении. Как только вы воспользуетесь этой способностью, вы не сможете использовать её снова на том же трупе.

Экточары

Начиная с 6 уровня, вы можете передавать свои заклинания через Эфирный план, для того чтобы избежать препятствий. Отныне ваши заклинания игнорируют укрытие на половину и на три четверти.

Спектральный союзник

На 10 уровне вы можете призвать беспокойный дух себе на помощь.
Действием вы призываете дружественного вам и вашим союзникам призрака. Призрак действует на вашем ходу, и он подчиняется любым командам, которые вы ему отдаёте (действие не требуется). Через 1 час, или когда хиты призрака уменьшаются до 0, он исчезает и возвращается на Эфирный план.

Как только вы используете эту способность, вы не сможете использовать её снова, пока не закончите длительный отдых.

Непоколебимая нежить

Начиная с 14 уровня вы можете перенестись в Приграничный эфир, становясь невесомым и похожим на призрака на 1 минуту. Вы можете использовать действие, чтобы получить сопротивление к колющему, режущему и рубящему урону от немагического оружия, можете использовать заклинание *Мерцание*, не затрачивая ячеек заклинания, и вы получаете скорость полёта, равную половине скорости вашего движения.

Когда вы используете эту способность, вы не сможете использовать её снова, пока не закончите короткий или длительный отдых.

ШКОЛА СИМУЛЯКРА

Многие рассматривают снег как побочный продукт холодной погоды и предвестника более холодных времен, но волшебники давно знают подлинный потенциал снега и льда как специальных материальных компоненты для своих заклинаний. При правильных словах и жестах, особенно длительном ритуале и мощной иллюзии, масса снега или льда может быть сформирована в точное подобие существа, создавая реалистичный доппельгангера, известный как "симулякр".

Это заклинание обладает такой универсальностью и такой полезностью, что вся школа магического мышления возникла вокруг его использования: Школа Симулякры. Практикующих её магов называют симуляторами, и они всегда, за исключением редких случаев, сопровождаются симулякрами собственного творения.

Подражатель

Начиная со 2 уровня ваше изучение симулякры научило вас умению копировать практически всё, на что вы смотрите. Когда существо, которое вы видите, делает проверку способности, бросок атаки или спасбросок, вы можете реакцией записать результат и тип этого броска (проверка способности или спасбросок с использованием определенной характеристики, или бросок атаки в ближнем или дальнем бою, или заклинание). Когда вы делаете бросок того же типа, вы можете заменить свой результат на этот, заранее записанный. Вы должны объявить об этом ДО броска, и вы можете заменить бросок таким образом только один раз за ход.

Вы можете использовать эту способность несколько раз, чьё количество равно вашему модификатору Интеллекта (минимум один раз). Все потраченные использования данного умения восстанавливаются после длительного отдыха.

Малый симулякр

Начиная с 6 уровня, когда вы оканчиваете длительный отдых, вы можете создать иллюзорный дубликат себя или другого существа из вашей компании. Дубликат - это существо, частично реальное и образованное из льда или снега и срок его "жизни" составляет 24 часа, прежде чем оно рухнет, распавшись кучей снега. Оно может совершать действия и может становится целью атаки, как и обычное существо. Оно похоже на оригинал, с образа которого было создано, но имеет лишь четверть от хитов оригинального существа и появляется без какого-либо снаряжения на себе. Дубликат не может произносить заклинания или совершать более одной атаки в ход. В остальном симулякр использует всю статистику существа, которое он дублирует.

Симулякр дружественен вам и вашим спутникам. Он подчиняется вашим устным приказам, двигается и действует в соответствии с вашими пожеланиями и действует в ваш ход во время боя. Симулякр не обладает способностью учиться или становиться более могущественным, поэтому он никогда не увеличивает свой уровень или другие способности..

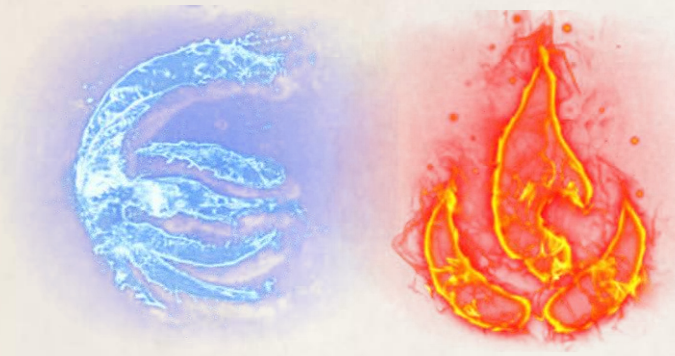
Этот симулякр не может быть восстановлен, если его хиты опустились до 0, немедленно обращаясь в груду снега в этом случае.

Дубликат заклинания

На 10 уровне вы можете копировать даже заклинания которые произносятся при вас. Когда в пределах вашей зоны видимости произносятся заклинание волшебника, вы можете запомнить его форму на срок до 24 часов. Одновременно можно запомнить только одно такое заклинание. Хотя это заклинание и хранится в вашей голове, вы можете скопировать его в свою книгу заклинаний без письменной копии заклинания. Для этого требуется такое же количество золота, как и в обычных условиях, но занимает это лишь половину обычного времени.

Мастер симулятор

Начиная с 14 уровня, вы стали мастером обработки и управления симулякром. Отныне использование заклинания *Подобие* и восстановление поврежденного подобия, созданного им, требует вдвое меньше времени и золота. В дополнение к вашему обычному, второстепенному симулякру вы можете одновременно иметь до двух активных дубликатов, созданных заклинанием *Подобие*.



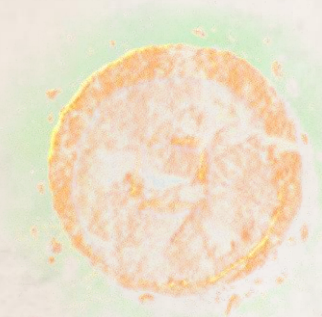
ШКОЛА ЭЛЕМЕНТАЛИЗМА

Волшебников из Школу Элементализма называют Стихийными Адептами или Элементалистами. Они изучают основополагающие "строительные блоки", на которых зиждется существования материи и учатся использовать их силы. Каждый элементный адепт становится экспертом в использовании одной выбранной стихии, а с ростом мастерства становятся известен как Аэрромант, Криомант, Геомант или Пиромант. На вершине их способности эти волшебники, по слухам, сами становятся воплощением стихий.

Стихийный специалист

На 2 уровне ваши тайные исследования сосредоточены на одном из четырёх первичных элементов. Выберите один элемент из таблицы. Вы учитесь говорить, читать и писать на Первичном и его диалекте, связанном с вашим элементом. Вы также получаете сопротивление типу урона вашего элемента.

Всякий раз, когда вы произносите заклинание, которое наносит урон от кислоты, холода, огня, молнии или грома, вы можете заменить его на тип урона вашего элемента.



Стихийный адепт

Элемент	Тип урона	Язык
Воздух	Молнния	Ауран
Земля	Кислота	Терран
Огонь	Огонь	Инган
Вода	Лёд	Акван

Исследователь стихий

На 2 уровне золото и время, которое вы должны потратить на копирование заклинания, которое наносит урон, связанный с вашим выбранным элементом, сокращаются вдвое.

Переход к элементалю

На 6 уровне ваши исследования настолько изменяют ваше тело стихийной энергией, что на начинаете обнаруживать некоторые элементальные мутации и у себя. Вы получаете темновидение на 60 футов. Если у вас уже есть темновидение, его дальность увеличивается на 60 футов. Кроме того, у вас есть преимущество в спасбросках от паралича, окаменения и отравления.

Острие стихии

Начиная с 10 уровня, когда вы произносите заклинание, которое наносит урон стихией, связанной с вашим выбранным элементом, добавьте модификатор Интеллекта к этому урону.

Элементальное совершенство

Начиная с 14 уровня вы можете действием принять форму элементаля вашего связанного элемента (параметры элементалей можно найти на с. 300 Бестиария) подобно заклинанию *Полное превращение* со следующими отличиями:

- Эффект длится 1 минуту и не требует концентрации, слота заклинания или компонентов заклинания.
- Вы сохраняете способность использовать заговоры.
- Когда вы используете действие, чтобы наложить заговор, вы можете сделать одну атаку оружием своей элементарной формы в качестве бонусного действия.

После использования этой способности вы не сможете использовать ее снова, пока завершите длительный отдых.

КИНЖАЛЬНЫЕ МАГИ

Воплощение - это особая область магии, но для специализации на кинжальных чарах требуется особый, или, по крайней мере, особенно ненормальный, волшебник. Кинжальные маги являются грозными противниками в бою, из-за своей жестокой одержимости острыми вещами и склонности к насилию. Часто они являются экспертами в скрытном проникновении, искусном владении ножами и короткими мечами и специализированной магии, помогающей внезапно оказаться рядом с ничего не подозревающим противником.

Мастерство кинжала

Начиная с того момента, когда вы выбираете эту традицию на 2 уровне, вы становитесь опытны в обращении со всем простым оружием ближнего боя, а также скимитарами и короткими мечами.

Кроме того, вы всегда можете найти кинжал под рукой. Вы можете использовать бонусное действие, чтобы вызвать кинжал и вытянуть его рукой из воздуха. Этот кинжал исчезает, когда вы изгоняете его бонусным действием, или через 10 минут после его призыва.

Заговорённый кинжал

На 2 уровне, когда вы используете заговор, требующий совершения ближнебойной атаки заклинанием, вы можете направить его через оружие ближнего боя, которое вы держите. Совершите обычную атаку ближнего боя против цели в пределах досягаемости. При попадании, заговор успешно попадает в цель, а также наносит урон от оружия как обычно.

Жуткая изворотливость

Начиная с 6 уровня, когда атакующий, которого вы можете видеть, атакует вас, вы можете использовать реакцию, чтобы вдвое уменьшить урон атаки против вас.

Спонтанное облако кинжалов

Начиная с 10 уровня вы можете использовать ограниченную версию *Облака кинжалов* без подготовки этого заклинания и использования ячейки. Эффекты этого заклинания сохраняются только до начала вашего следующего хода.

Милитарист

На 14 уровне все ваши атаки ближнего боя наносят двойной урон.

ГИЛЬДЕЙСКИЙ ВОЛШЕБНИК

Маги Ордена Волшебников, более известного как Гильдия Магов, являются заклинателями, которые принадлежат к тайной академии или гильдии, которые служат той же цели: воспитывать неопервившихся магов и продвигать понимание магии в целом. С этой целью гильдии разделяют тайные знания через общую связь, известную как Манафонд, и могут готовить заклинания, известные другим, настраиваясь на этот источник.

Гильдии не специализируются на какой-то конкретной школе магии, а вместо этого свободны обобщают своё понимание Плетения через сообщество Гильдии магов, так же порой называемой Орденом заклинателей. Это делает их членов одними из самых гибких заклинателей в мире, так как они свободно готовят заклинания из разных ветвей магии с невероятной лёгкостью.

Членство в гильдии

На 2 уровне, в качестве установленного и уважаемого члена Гильдии магов вы можете рассчитывать на определённые преимущества, которые предоставляет членство. Вы можете бесплатно посещать кампус Гильдии и просматривать его библиотеку или использовать общую лабораторию на досуге. Кроме того, вы формируете профессиональные связи с другими волшебниками и чародеями в гильдии, что может привести к союзам или возможностям трудоустройства в будущем.

Вы должны платить взносы в размере 5 зм в месяц в гильдию. Если вы пропустите слишком много платежей, вы должны компенсировать взносы, чтобы остаться в составе гильдии и продолжить получать доступ к Манафонду.

Манафонд

Когда вы присоединяетесь к Гильдии Магов на 2 уровне, вам предоставляется особый тайный фокус, который позволяет вам использовать заклинания из общего источника членов гильдии: Манафонд. Когда вы готовите заклинания после длительного отдыха, вы можете заготовить два заклинания волшебника 1-го круга по вашему выбору из заклинаний Манафонда, даже если они отсутствуют в вашей книге. Эти заклинания не учитываются в общем количестве заклинаний, которые вы можете подготовить.

Количество и уровень заклинаний, которые вы можете подготовить из Манафонда возрастают по мере роста вашего уровня волшебника, как показано в таблице Манафонд.

Если ваша арканическая фокусировка потеряна или уничтожена, или если вы потеряли своё положение в Гильдии, вы не можете получить доступ к заклинаниям Манафонда. Вы можете заменить свою арканическую фокусировку на 100 зм.

Манафонд

Ур-нь Волшебника	Подготовленные заклинания	Ур-нь заклинания
2	2	1
6	3	2
10	4	3
14	5	4

Сообщество заклинателей

Начиная с 6 уровня, вы можете укрепить своих союзников-заклинателей. Всякий раз, когда вы произносите заклинание, каждое существо по вашему выбору в пределах 60 футов от вас, имеет преимущество на следующем броске атаки заклинанием, которое он делает до начала вашего следующего хода.

Восстановление манафонда

На 10 уровне, когда вы восстанавливаете слоты заклинаний с помощью Магического восстановления на коротком отдыхе, вы также можете повторно подготовить заклинания, которые вы заготавливали из Манафонда.

Регент гильдии

На 14 уровне вы получаете титул регента в своём отделении Гильдии. Когда вы подготавливаете заклинания после длительного отдыха, выберите одно заклинание 1-го или 2-го круга, которое вы подготовили. Вы можете наложить это заклинание, не затрачивая ячейку. После применения этой способности вам потребуется завершить длительный отдых, чтобы использовать её вновь.

МАСТЕР ВОЛШЕБНЫХ ПАЛОЧЕК

Как практик Школы Палочек, вы не доверяете плетение магии своим собственным, нежным движениям рук и материальным компонентам. Нет! Маги-жезла-и-палочки (как их порой называют) превыше всего полагаются на волшебные палочки всех сортов, бережно отбирая их, чтобы заполнять каждую тщательно подобранными заклинаниями, а затем использовать нужную в любой ситуации требующей этого.

Ученик палочки

Когда вы выбираете эту школу на 2 уровне, вы узнаете секреты изготовления временных палочек способных хранить вашу арканическую силу. Из обычных, общедоступных компонентов, вы можете выстрогать несколько пустых палочек, а затем зачаровать их. Количество таких палочек, что вы можете одновременно поддерживать, равно вашему модификатору Интеллекта.

Когда вы подготавливаете заклинания после длительного отдыха, вы можете потратить одну или несколько ячеек, чтобы наполнить пустую палочку магией. Палочка становится способной накладывать одно заклинание 1 круга из вашей книги заклинаний за 1 заряд. Эта палочка имеет максимальное количество зарядов, равное удвоенному уровню ячейки заклинания. Например, Мастер палочки 5 уровня может расходовать ячейку заклинания 3 круга для создания палочки *Огненные ладони* с 6 зарядами. Ваши палочки теряют все неиспользованные заряды когда вы оканчиваете длительный отдых.

Поскольку ваши палочки питаются от вашей магии, использовать их можете только вы. Кроме того, палочка не может удерживать заклинание, которое требует материальных компонентов, имеющих стоимость.
На 6 уровне вы можете сделать палочки, способные накладывать заклинания 2 круга, которые расходуют 2 заряда. Для их создания необходимо затратить ячейку заклинания 2 круга или выше. На 10 уровне вы можете сделать палочки, способные накладывать заклинания 3 круга, которые расходуют 3 заряда, если вы создадите их, потратив ячейку 3 уровня или выше.

Перезарядка палочки

Начиная с 6 уровня, вы можете бонусным действием потратить ячейку заклинания и преобразовать его в заряд палочки, которую вы держите. Палочка восстанавливает заряды, равные уровню затраченного заклинания, вплоть до своего максимума.

Две палочки

На 10 уровне вы узнали, как использовать палочку в каждой руке, выпуская заряд из одной действием, а из второй бонусным действием, тратя при этом 2 заряда вместо 1. Вы можете использовать так лишь палочки с заклинаниями 1 круга.

Мастер палочки

Начиная с 14 уровня, каждая волшебная палочка, которую вы создаёте, получает дополнительный заряд, а заклинания, колдуемые с их помощью, накладываются так, как если бы вы использовали ячейку на один уровень выше.

ДЕМОНОЛОГ

Вы уже давно считаете, что власть чаще всего нечестива. Демоны которые живут в пламенеющей Бездне вне царства земного, обладают силой, которая посрамить власть любого из смертных королей. Тем не менее, они недвусмысленно злы и заходить так далеко, чтобы заключить сделку с одним из них - достойно проклятия. Благодаря интенсивному изучению оккультных призывов и связующих ритуалов вы обратились к нижним планам существования и связались с одним из многочисленных демонов, а сразу с самим дьяволом.

Запретные знания

Ко 2 уровню вы уже хорошо разобрались во всех оккультных ритуалах и нечестивых призывах, и имеете преимущество в проверках Магии (Интеллект), связанных с ними.

Бесовский фамильяр

На 2 уровне вы добавляете заклинание *Поиск фамильяра* в свою книгу заклинаний, если его там ещё нет. Когда вы применяете его, то в качестве фамильяра можете вызвать беса. В свой ход вы можете бонусным действием приказывать ему выполнить некое действие или совершить атаку.

Якорь Ада

На 6 уровне вы можете действием выбрать 1 существо, которое можете видеть в пределах 30 футов от вас, и заставить его совершить спасбросок Харизмы. При провале скорость существа снижается вдвое на одну минуту. После использования этой способности вы должны завершить короткий или длительный отдых, чтобы использовать её вновь.

Адвокат дьявола

На 10 уровне вы становитесь исключительно закалены труднейшими переговорами с адскими существами и получаете преимущество на все проверки Убеждения, сделанные против исчадий. Кроме того, время, необходимое для того, чтобы наложить заклинание *Поиск фамильяра* в качестве ритуала, для вызова беса, уменьшается до 1 действия.

Жертвоприношение

Начиная с 14 уровня, расходуя слот заклинания 3-го круга или выше, слот заклинания 5-го круга или выше и пинту (0.5 л) свежей крови, вы можете выполнить ритуал, требующий часа концентрации, чтобы вызвать дьявола.

Принеся при его появлении в жертву живое, разумное существо или жертвуя огромным количеством собственной крови (уменьшая количество хитов до половины от вашего максимума, а Телосложение на 2, пока вы не закончите длительный отдых), вы можете вы получите одно из следующих преимуществ на следующие 24 часа:

- Вы можете заручиться услугами исчадия с уровнем опасности 5 или ниже сроком на один день.

Это исчадие имеет свою инициативу в бою, и исчезает, когда его хиты падают до 0 или по истечении 24 часов. Демон не враждебен к вам и вашим спутникам в течение всего времени, но во всём остальном случае действует в соответствии со своим мировоззрением. Он подчиняется любым устным приказам, которые вы отдаёте (действие не требуется), но может коварно интерпретировать эти приказы в соответствии с собственной вероломной демонической природой, если только вы не использовали идеально подобранную формулировка каждого из своих приказов. Если вы не отдаёте никаких команд демону в бою, тот защищается от враждебных существ, но не предпринимает никаких других действий.

- Вы получаете сопротивление к дробящему, колящему и рубящему урону.
- Когда вы используете любое заклинание наносящее прямой урон, вы можете перебросить несколько его костей, вплоть до максимального количества в ваш модификатор Интеллекта. Вы должны использовать новые значения, даже если они хуже старых.
- Вы можете единожды использовать любое заклинание любого класса 7 круга или ниже в следующие 24 часа без использования слота заклинания или компонентов заклинания.

Вы не можете призвать дьявола для нового жертвоприношения до тех пор, пока не завершите длительный отдых.

ШКОЛА ТРАНСМОГРИФИКАЦИИ

Возможно, ни одна из могущественных сил из числа тех, что подчиняются власти магов не является столь же универсальной, полезной или впечатляющей, как способность полностью превратиться во что-то иное. Школа Трансмогрификации специализируется именно на этом - изменяя собственное тело по мере необходимости заклинанием *Превращение* и другими трансформирующими чарами.

Естественная адаптация

На 2 уровне вы добавляете заклинание *Смена обличья* в свою книгу заклинаний, если его ещё нет в ней. Вы можете использовать это заклинание, не затрачивая ячейку. После этого вы не сможете сделать это снова, пока не закончите короткий или длительный отдых, хотя вы все равно можете его использовать, используя доступную ячейку заклинания.

Избранные формы

На 6 уровне выберите трёх зверей в качестве ваших избранных форм. Избранная форма - это особый вид существа, чью форму можно принять с помощью заклинания *Превращение*. Всякий раз, когда вы получаете уровень в этом классе, вы можете заменить одну из ваших избранных форм другим животным по вашему выбору.

У вас есть преимущество на проверках Телосложения, чтобы поддерживать концентрацию в одной из ваших избранных фигур.

Вы выбираете выбрать дополнительную избранную форму на 10, 14 и 20 уровнях. Ваши формы, выбранные или замененные на 17-м уровне и дальше, могут быть любым существом, а не только зверьми.

Естественная трансмогрификация

На 6 уровне вы добавляете *Превращение* в свою книгу заклинаний, если его ещё нет в ней. Вы можете использовать это заклинание, не затрачивая ячейку. Когда вы это делаете, вы можете нацелиться только на себя и принять облик только одной из ваших избранных форм. После этого вы не сможете сделать это снова, пока не закончите короткий или длительный отдых, хотя вы все равно можете его использовать, используя доступную ячейку заклинания.

Рефлекторное превращение

На 10 уровне, когда вы атакованы, или существо заставляет вас совершить спасбросок, вы можете использовать реакцию для для наложения на себя *Превращения* (расходуя ячейку заклинания, если вы его подготовили, или используя Естественную трансмогрификацию), но только одной из ваших избранных форм. Начиная с 17 уровня, вы можете вместо этого использовать *Истинное превращение*.

После использования этой способности вы должны закончить короткий или длительный отдых перед повторным её использованием.

Бесконечное разнообразие

На 14 уровне вы получаете возможность принять даже тот облик, которого не существует в природе, когда вы используете *Превращение*, *Истинное превращение* и *Полное превращение*.

Для этого выберите одну из ваших избранных форм в качестве базовой. Затем вы выбираете один аспект от второго монстра, из числа избранных, и когда заклинание будет завершено добавьте его к первому существу. Доступные опции включают следующее:

- Замените КД основной формы на КД от второй формы.
- Добавьте доступные виды передвижения второй формы (т.е. скорость плавания, полёт, рытье и т.п.).
- Добавьте одну из естественных атак второй формы, если базовая форма ещё не имеет этой атаки.
- Добавьте одно из сопротивлений или иммунитетов второй формы, или одно из её чувств.
- Добавьте одно из особых умений второй формы, за исключением заклинаний или Смены обличья.
- Замените одну из базовых форм физической способности, если обе формы имеют одинаковый размер.

Например, если базовая форма это Tyrannosaurus Rex, а вторая форма была гигантской совой, вы могли бы добавить скорость полета 60 футов к Тиранозавру, сделав его крылатым T-Rex'ом. Если первой формой был гигантский скорпион, а второй -гигантский осьминог, вы могли бы добавить атаку щупальцами осьминога к гигантскому скорпиону, хватая врагов издалека, а затем кусая их.

ШКОЛА ТАТУИРОВКИ

Освоение геометрии тайных диаграмм имеет важное значение для изучения любой школы волшебства, поскольку именно этими таинственными символами тайного языка, что однажды был найден магами, и написаны книги заклинаний.
Одна из школ магов специализируется исключительно на исследовании этих диаграмм и стремится достичь полного совершенства в них, полностью превзойдя книги заклинаний. Маги из школы татуировки используют собственную кожу как полотно для арканических символов, превращая свои тела в красивые, но функциональные, "книги" тайной магии.

Татуист

Начиная с того момента, когда вы выбираете эту традицию на 2 уровне, вы не записываете и не подготавливаете заклинания, как это делает обычный волшебник. Вместо того, чтобы вписывать тайные диаграммы в книгу заклинаний и готовить их каждое утро, вы наносите татуировки из мистических символов прямо на свою кожу. Это заменяет ваши обычные средства изучения и подготовки заклинаний, и вы больше не используете книгу заклинаний. Татуированные заклинания считаются заклинаниями, скопированными в гримуар для всех целей других функций класса.

Тем не менее, пространство вашего тела для татуировок ограниченно, хотя с ростом мастерства вы можете рисовать из более аккуратно, что позволит уменьшить занимаемый ими размер. Изначально у вас есть место для нескольких заклинаний 1 уровня или выше, равное вашему уровню волшебника + удвоенный модификатор Интеллекта (минимум 5). Вам не нужно заготавливать татуированные заклинания, чтобы использовать их.

Когда вы находите заклинание волшебника 1 круга или выше, вы можете создать магическую татуировку. За каждый уровень заклинания процесс занимает 1 час и стоит 50 зм на магические чернила. Впоследствии при желании вы можете свести татуировку длительным болезненным процессом, который занимает 1 час за уровень заклинания и наносит вам 1 единицу рубящего урона за уровень заклинания. Кроме того вы можете свободно вытатуировать только 1 дополнительное заклинание, когда вы получаете уровень в классе волшебника.

Использование заговоров при этом никак не меняется по сравнению со стандартным.

Рунные шрамы

На 2 уровне, помимо ваших тату-заклинаний, вы отмечаете себя постоянными мощными символами, называемыми рунными шрамами. Выберете два шрама из списка ниже. Ваш выбор не может быть изменен. Если не указано иное, Рунические шрамы могут быть выбраны только один раз.

Кроме того, вы можете выбрать дополнительный шрам на 6, 10 и 14 уровнях.

Исчезающие чернила

На 6 уровне вы можете бонусным действием скрыть свои татуировки, сделав их невидимыми. Они остаются скрытыми до тех пор, пока вы поддерживаете концентрацию на этом умении, подобно концентрации на заклинании.

Тату-макияж

Начиная с 10 уровня вы можете начертать на теле одного согласного существа временную версию рунного шрама, который вы знаете. Он остаётся на коже существа в течение одного часа, а процесс нанесения занимает одну минуту. Только одно существо может получить эффект от временного шрама за раз.

Колдовские глифы

На 14 уровне вы можете вписать заклинание *Охранные руны* на своё тело, будучи невосприимчивы к его последствиям. На вас единовременно могут быть лишь одни *Охранные руны*, действующий одновременно. Кроме того вы можете свободно перемещаться, не вызывая поломки руны, в отличие от стандартных правил её накладывания на предметы.

Рунные шрамы

Адепт. Вы становитесь опытны в одном навыке или владении набором инструментов по вашему выбору. Вы можете выбрать этот рунный шрам более одного раза, каждый раз выбирая другой навык или владение.

Эгида. Ваш КД без доспехов равен 13 + модификатор Ловкости.

Перчатка. Ваши безоружные удары наносят 1d6 дробящего урона.

Горнило. Вы изучаете один заговор школы Воплощения по своему выбору из списка заклинаний волшебника.

Дубина. Вы становитесь опытны во владении одним оружием по вашему выбору. Вы можете выбрать этот шрам несколько раз, каждый раз выбирая иное оружие.

Эбонит. Вы получаете темновидение 30 футов. Если у вас уже есть темновидение, его диапазон увеличивается на 30 футов.

Марафон. Ваша скорость движения увеличивается на 5 футов.

Ловкость. Ваша Ловкость увеличивается на 1, с максимумом в 20.

Хитрость. Вы изучаете один заговор школы Иллюзии по своему выбору из списка заклинаний волшебника.

Титан. Ваша Сила увеличивается на 1, с максимумом в 20.

Мощь. Ваше Телосложение увеличивается на 1, с максимумом в 20.

Энергичность. Вы добавляете свой бонус мастерства к броскам Инициативы.

ХРОНОМАНТ

В центре внимания школы хрономании задействованы энергии течения самого времени и манипулирование ими в соответствии с потребностями мага. Это самая опасная из магических традиция, так как практика замедления, обращения вспять или отклонения потока времени может случайно разорвать новичков на куски, рассеять их на протяжении тысячелетий, а иногда даже бросить их вместе со всем окружением (и всеми окружающими, если кому-то не посчастливилось стоять достаточно близко) в новую или старую эпоху, без шанса вернуться домой. Опытные волшебники, однако, ходят по эпохам, так же легко как мироходцы ходят по Вселенной. Опытные хрономанты могут надежно (и в самом буквальном смысле) прекратить большинство конфликтов до их начала.

Мастер времени

Начиная, когда вы выбираете эту школу на 2 уровне, время, которое вы должны потратить на копирование заклинаний любой школы в гримуар уменьшается вдвое.

Хронологист

На 2 уровне когда вы произносите заклинание, время наложения которого составляет 1 действия, вы можете изменить время наложения на 1 бонусное действие для этого заклинания. Вы можете сделать это количество раз, равное вашему модификатору Интеллекта (минимум 1), после чего вы должны окончить короткий или длительный отдых перед тем, как использовать умение снова.

Изменение причинности

На 6 уровне вы добавляете заклинания *Замедление* и *Ускорение* в свою книгу заклинаний, если их ещё нет там. Вы можете использовать одно из этих заклинаний, не затрачивая при этом ячейку. Если вы используете *Ускорение*, вы можете нацелиться только на себя. После того, как вы произнесёте одно из этих заклинаний таким образом, вы не сможете сделать это снова, пока не закончите длительный отдых, хотя вы всё ещё можете использовать его как обычно, затрачивая ячейки.

Квантовое замедление

На 10 уровне, когда вы произносите заклинание, вы можете отложить его эффект на время от одного до трёх раундов. Перед тем, как заклинание будет сколдовано, вы выбираете продолжительность, цель и совершаете любые соответствующие броски атаки. Любые эффекты на цели заклинания, включая спасброски, совершаются при срабатывании заклинания. Если какие-либо условия изменяются между заклинанием и эффектом заклинания, что сделало бы заклинание невозможным - например, цель, покидает максимальный диапазон дальности до того, как заклинание сработает, заклинание не срабатывает. После использования этой способности вы должны закончить короткий или длительный отдых перед тем, как использовать её снова.

Путешественник во времени

Начиная с 14 уровня вы можете действием позаимствовать время в настоящем и использовать его в будущем. Выберите продолжительность в один или два раунда. Время останавливается для вас на этот период, и вы не можете предпринимать никаких действий. По их истечении время снова запускается для вас, но для других существ, и вы можете двигаться и действовать как обычно в течение этих раундов. Время восстанавливается до нормального, если одно из действий, которое вы используете в течение этого периода, или любые эффекты, которые вы создаёте в течение этого периода, влияет на существо, отличное от вас или на предмет, который несёт или носит кто-то, кроме вас. Кроме того, эффект заканчивается, если вы переместитесь в место на расстоянии более 100 футов от места, где вы его произвели. После использования этой способности вы должны закончить длительный отдых, прежде чем использовать её снова.

МАСТЕР ЗАПРЕДЕЛЬНОГО

В запредельно далёком месте, вне времени и привычного смертным четырёхмерного пространства, титанические умы дрейфуют, погрузившись в безумные размышления. Невероятные существа шепчут страшные секреты тем, кто осмеливается обращаться к ним. Эти секреты предназначаются не смертным, но отчуждённым, погружённым в пучину хаоса и энтропии непостижимым существам, и обратили бы в бурлящий хаос сознание любого смертного, чей хрупкий разу осмелился бы коснуться этих древних тайн.

Вы аккуратнейше касаетесь самой кромки этих непостижимых тайн, ходя по самой кромке безумия, что древнее чем сама Вечность, для достижения истинной власти в мире ничего не подозревающих смертных: торжество чистого разума над грубыми границами измерения, расстояния, и в конечном счете, здравомыслия.

Безумная уверенность

Начиная с того момента как вы выбираете эту магическую традицию на 2 уровне, у вас появляются кости безумия (**d6**) в количестве равном вашему модификатору Интеллекта (минимум одна). Вы можете потратить кость, когда совершаете спасбросок от смерти, или же добавить её результат к любой проверке способностей, броску атаки или спасброску. В качестве альтернативы, вы можете использовать кость безумия, чтобы использовать Древнюю Руну, если вы её знаете. Вы возвращаете все свои затраченные кости безумия, когда вы оканчиваете длительный отдых.

Если вы начинаете ход без кубиков безумия, совершите бросок d100 по таблице «Долговременное безумие» (Книга Мастера, с.261). Вы оказываетесь немедленно поражены выпавшим результатом, который заканчивается, когда вы завершаете короткий отдых, или восстанавливаете один кубик безумия.

Псевдоестественный фамильяр

На 2 уровне вы добавляете заклинание *Поиск фамильяра* в свою книгу заклинаний, если его ещё нет там. Когда вы используете его, вы можете выбрать одну из обычных форм для вашего фамильяра или одну из следующих специальных форм: бес, псевдодрагон, квазит или спрайт. Фамильяр, вызванный этим заклинанием, имеет ужасно искривленный аспект и постепенно теряет всякое подобие существу этого мира. Кроме того во всех случая он является абберацией, а не исчадием, феей или небожителем. На 6 уровне размер вашего фамильяра увеличивается до Маленького.

Кроме того, когда вы используете действие «Атака», вы можете отказаться от одной из своих собственных атак, чтобы позволить вашему фамильяру сделать одну атаку самостоятельно. В этом случае он использует ваш бонус атаки заклинанием вместо своего собственного бонуса атаки, и вы можете добавить бонус мастерства к его броскам урона. Максимальное количество хитов фамильяра увеличивается на ваш уровень.

Наконец, фамильяр приобретает две псевдоестественные черты по вашему выбору. На 6, 10 и 14 уровнях вы можете выбрать дополнительную черту. Когда вы получаете новый уровень волшебника, вы можете заменить одну черту фамильяра на другую, из числа доступных ему.

Вневременное тело

К 6 уровню, вы обнаружили много секретов в ваших исследованиях запредельного, а среди них и секрет вечной молодости. Вы больше не стареете, не страдаете последствиями старости, и не можете быть волшебно состарены. Однако всё ещё умрёте, когда отмеренный вам в этом мире срок подойдёт к концу. В тот миг вас заберут ужасные существа, непостижимые для человеческого разума, и вас больше никогда не увидят.

Благословение потустороннего

На 10 уровне вы становитесь опытны в двух спасбросках по вашему выбору, однако ваш ум становится всё более подточен чужеродным знанием и вы теряете опытность в спасбросках Мудрости.

Призыв чужеродного

Начиная с 14 уровня, ваш фамильяр больше не кажется даже отдалённо связанным с земными существами, открывая свою истинную чуждую миру природу. Размер его становится Средним, он восстанавливает 1 хит в минуту, и более невосприимчив к дополнительному урону от критических попаданий и подлых атак Плута.

Псевдоестественные черты

Если одна из этих черт требует спасброска, она использует вашу Сл спасбрсоков.

Клешни

Действие

Ближняя атака оружием: досягаемость 5 фт., одна цель. *Попадание*: (5) 1d8 рубящего урона. Цель становится схваченной (для освобождения используется ваша Сл спасения от заклинаний), если её размер Средний или меньше, а у фамильяра нет других схваченных целей.

Жало

Действие

Ближняя атака оружием: досягаемость 5 фт., одна цель. *Попадание*: (5) 1d8 колющего урона, и цель должна преуспеть в спасброске Телосложения или стать отравленной на 1 час. При провале спасброска на 5 и более, цель падает без сознания на ту же самую длительность или до тех пор, пока не получит урон, или другое существо не использует действие, чтобы встряхнуть его.

Тентакли

Действие

Ближняя атака оружием: досягаемость 5 фт., одна цель. *Попадание*: (4) 1d6 дробящего урона и (4) 1d4 колющего урона.

Острый слух и обоняние

Фамильяр получает преимущество на проверки Восприятия, которые полагаются на слух или обоняние.

Мимикрия

Фамиьяр может имитировать звуки животных и голоса разумных гуманоидов. Существо, которое слышит звуки может опознать в них искуственные успешной проверкой Проницательности Сл 14.

Проворный побег

Фамильяр может выполнять Отход или Засаду в качестве бонусного действия в свой ход.

Иномировое зрение

Фамильяр может нормально фидеть в тумане, темноте и магической темноте.

Прочная шкура

Требования: 6 уровень

Фамильяр получает +2 к своему КД.

Страх (1/день)

Требования: 6 уровень

Одно существо по вашему выбору в пределах 20 футов от фамильяра должно преуспеть в спасброске Мудрости или стать испуганным на 1 минуту. Существо может повторять спасбросок в конце каждого своего хода, но с помехой, если фамильяр находится в пределах видимости, прекращая действие страха при успехе

Паучье лазанье

Требования: 6 уровень

Фамильяр может двигаться по труднопроходимой местности, а также стенам и потолку без дополнительных затрат передвижения.

Смрад (1/день)

Требования: 6 уровень

В течение 1 минуты любое существо, которое начинает свой ход в пределах 5 футов от фамильяра должно преуспеть в спасброске Телосложения или быть отравленным до начала его следующего хода. При успехе существо получает иммунитет к вони фамильяра на 24 часа.

Посмертный взрв

Требования: 10 уровень

Когда фамильяр умирает, он взрывается во вспышке пламени. Каждое существо в пределах 5 футов от него должно совершить спасбросок Ловкости, получая 2d6 огненного урона при провале, или половину при успехе.

Эхолокация

Требования: 10 уровень

Фамильяр получает слепое зрение 60 футов, но не может использовать его пока глух.

Мультиатака

Требования: 10 уровень

Фамильяр совершает две атаки, когда атакует действие Атака. Каждая атака должна использовать другой вариант атаки.

Прочный

Требования: 10 уровень

Максимальные хиты фамильяра становятся равны вашему удвоенному уровню волшебника.

Жестокость

Требования: 14 уровень

Атака фамильяра наносит один дополнительный кубик урона.

Инклюзивное движение

Требования: 14 уровень

Фамильяр может перемещаться через других существ и объекты, как если бы они были труднопроходимой местности. Если он заканчивает свою очередь внутри объекта, то получает урон силовым полем 1d10.

Сопротивление магии

Требования: 14 уровень

Фамильяр получает преимущество на спасброски против заклинаний и других магических эффектов, а также сопротивление к урону от заклинаний.

ШКОЛА МЕХАМАНСИИ

Маги этой школы, которых в разных мирах называют механизаторами, конструкторами, механикусами и техномагами, отходят от традиционного искусства магов-книжников, в пользу практического механистического подхода к искусству колдовства. Эксперты во владении многими инженерными науками и инструментами маги-механики используют свою магию, чтобы насытить шестерёнки и соединительные части подобием жизненной силы, создав полностью покорных им конструктов, которых можно отремонтировать и разобрать. Благодаря этим конструктам, находящимся под их контролем, механикусы могут находиться на некотором расстоянии от опасностей приключений, в то время как их творения занимаются устранением беспорядков.

Инженерия

Начиная со 2 уровня, вы можете создавать конструктов под вашим управлением. Вы становитесь опытны во владении инструментами жестянщика и получаете запас "о чков конструктов" равных вашему бонусу мастерства. Создание конструкта требует использования инструментов жестянщика и использования специализированных деталей (вы моете изготовить их самостоятельно с помощью инструментов жестянщика), чтобы построить механическое тело конструкта, вложив в него необходимое количество очков и расходуя ячейку заклинания, чтобы преобразовать его из набора мёртвых механических частей в послушное вам существо. После того как вы потратили ячейку заклинания для создания конструкта, вы не сможете восстановить эту ячейку до тех пор, пока конструкт не будет разобран или уничтожен. Вы можете полностью отремонтировать всех своих конструктов до максимального количества их хитов с помощью инструментов жестянщика во время короткого отдыха.

Ваши конструкты действуют в ваш ход, хотя они не совершают никаких действий, если вы не командуете ими. Вы можете потратить своё движение или действие, чтобы отдать одному или всем вашим конструктам ментальный приказ, заставляющий их двигаться или действовать таким образом, которым они способны. Вы можете потратить реакцию, чтобы позволить одному из ваших конструктов совершить реакцию, если та применима к ситуации.

Управление конструктами очень специфическая задача. До тех пор пока у вас есть хотя бы один действующий конструкт вы не можете использовать заклинания призыва существ и командовать ими.

Механические пауки

На 2 уровне вы можете создавать механических пауков, что требует расходования ячейки заклинания. Вы можете создать любое количество механических пауков за короткий отдыха, но на каждого из них вам потребуется потратить по одному конструкт-очку.

Когда вы произносите заклинание с дальностью "касание", любой из ваших пауков может доставить заклинание, как если бы это он произнёс заклинание. Ваш паук должен находиться в пределах 100 футов от вас, и он должен использовать свою реакцию, чтобы доставить заклинание, когда вы используйте его. Если заклинание требует броска атаки, вы используете свой модификатор атаки заклинания для этого.

Механические пауки маленькие и очень хрупкие и не способны выдержать более одного удара, прежде чем потребуют ремонта.

Автоматоны

На 6 уровне вы можете создавать автоматонов, что требует от вас часа работы и расхода одной ячейки заклинаний. Когда вы тратите ячейку 2 уровня или выше, чтобы создать свой автоматон, его максимальные хиты увеличиваются на 10, КД на 1, и +2 бонус к урону от атак, для каждого уровня ячейки выше 1.

Чтобы построить этого конструкта, вы должны разобрать на запчасти лёгкий арбалет или простое лёгкое оружие. Для каждого автоматона требуется 2 конструкт-очка.

Автоматоны крайне небольшого роста и ходят на двух коротких ножках. У них нет конечностей способных манипулировать объектами, а вместо них есть одно оружие, которое занимает основную часть их корпуса.

Понимание механизмов

Начиная с 10 уровня ваше понимание искусства машиностроения становится всё лучше. Вы получаете преимущество на проверки Интеллекта, относящиеся к пониманию машин.

Заводной рыцарь

На 14 уровне вы можете создать человекообразного часового рыцаря, который может ходить и использовать оружие. На его создание вам потребуется 6 часов работы и ячейка заклинаний. Когда вы тратите ячейку 2 уровня или выше, чтобы создать свой автоматон, его максимальные хиты увеличиваются на 10, КД на 1, и +2 бонус к урону от атак, для каждого уровня ячейки выше 1. Каждому часовому рыцарю требуется 4 конструкт-очка.

Механический паук

Крохотный конструкт, без мировоззрения
КД 10
Хит 1
Скорость 20фт., карабкаясь 20 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
6 (-2)	10 (+0)	12 (+1)	2 (-4)	0 (+0)	4 (-3)

Иммунитет к урону психическая энергия, яд
Иммунитет к состоянию глухота, испуг, окаменение,
ослепление, отравление, очарование, паралич
Чувства слепое зрение 60 фт. (слеп за пределами этого радиуса), пассивная Внимательность 7
Языки —

Паучье карабканье. Паук может лазать по сложным поверхностям, включая потолки, без совершения проверок характеристик.

Действия

Нести. Паук может поднимать и переносить или опускать один объект весом не более 5 фунтов.

Автоматон

Крохотный конструкт, без мировоззрения
КД 12
Хиты 10
Скорость 20 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
14 (+2)	10 (+0)	12 (+1)	2 (-4)	10 (+0)	4 (-3)

Иммунитет к урону психическая энергия, яд
Иммунитет к состоянию глухота, испуг, окаменение,
ослепление, отравление, очарование, паралич
Чувства слепое зрение 60 фт. (слеп за пределами этого радиуса), пассивная Внимательность 7
Языки —

Действия

Оружейная атака. *Рукопашная атака оружием*: попадание равно бонусу атаки заклинание владельца, досягаемость 5 фт., одно существо. Попадание: урон установленного оружия +2.

Часовой рыцарь

Medium Construct, unaligned
Armor Class 12
Hit Points 20
Speed 30ft.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
18 (+4)	14 (+2)	12 (+1)	10 (+0)	10 (+0)	10 (+0)

Иммунитет к урону психическая энергия, яд
Иммунитет к состоянию глухота, испуг, окаменение,
ослепление, отравление, очарование, паралич
Чувства слепое зрение 60 фт. (слеп за пределами этого радиуса), пассивная Внимательность 14
Языки —

Защита от магии. Рыцарь невосприимчив к трём заклинаниям, выбранным его создателем. Типичные иммунитеты включают огненный шар, раскалённый металл и молнию.

Действия

Мультиатака. Часовой рыцарь совершает две атаки длинным мечом.

Длинный меч. *Рукопашная атака оружием*: попадание равно бонусу атаки заклинание владельца, досягаемость 5 фт., одно существо. Попадание: 16 (2d10 + 4) рубящего урона.

Громовая волна. Рыцарь может использовать *Волну грома* в качестве заклинания 4-го круга, используя Сл спасброска своего хозяина.

ШКОЛА ВОЛШЕБНЫХ СТРЕЛ

Волшебная стрела - волшебное заклинание волшебника, хорошо любимое благодаря своей универсальности и хорошему останавливающему эффекту. Ваша любовь к этому заклинанию, однако, граничит с одержимостью. Вы целиком сосредотачиваете свои исследования на нём, исследуя каждую руну секретов заклинаний и выжимая свою силу до пределов, в результате чего появляются новые дополнения и вариации заклинания.

Бонусная стрела

Начиная с того момента, как вы выбираете эту традицию на 2 уровне, вы изучаете *Волшебную стрелу,* если вы её ещё не знаете. Кроме того, когда вы произносите это заклинание, вы выпускаете один дополнительный заряд, как если бы заклинание было применено с использованием ячейки заклинания более высокого уровня. Дополнительное количество ракет увеличивается на 1 на 6 уровне (2 дополнительных ракеты), 10 уровень (3 дополнительных ракеты) и 14 уровень (4 дополнительных ракеты).

Множество стрел

На 2 уровне вы можете использовать *Волшебную стрелу* несколько раз, равном количестве равном вашему модификатору Интеллекта, или половину уровня Волшебника, в зависимости от того, что меньше, без траты ячейки. Вы восстанавливаете все использования этой способности, когда вы завершаете длительный отдых.

Если вы выбираете *Волшебную Стрелу* для способности Мастерство Заклинателя на 18 уровне, она будет использоваться, как если бы вы применяли её через ячейку слот заклинания более высокого уровня 2 круга (5 дополнительных ракет).

Щит ракет

На 6 уровне, действием, затрачивающим одно заклинание *Волшебной Стрелы,* вы можете запустить свои ракеты вокруг себя на жесткой орбите, создавая магический щит. В течение 1 минуты ваш класс брони равен 10 + количество ракет, вращающихся вокруг вас, с максимумом в 8. Когда враг заканчивает свою ход рядом с вами, одна ракета ударяет его, нанося обычный урон, и уменьшает количество ракет вокруг вас, а также уменьшает ваш бонус к КД. После использования этой способности вы не сможете использовать её снова, пока не закончите короткий или длительный отдых

Энергетическая ракета

На 10 уровне вы полностью настроены на энергии, которые составляют магию заклинаний и можете существенно изменить их. В момент наложения заклинания вы можете изменить урон, наносимый вашей *Волшебной Стрелой,* на урон кислотой, холодом, огнём или молнией.

Overpowering Missile

На 14 уровне ваши *Волшебные Стрелы* становятся особенно мощными, и с этого момента игнорируют сопротивление. Если существо имунно к *Волшебным Стрелам* или находится под действием заклинания *Щит*, то вместо иммунитета у него будет лишь сопротивление.

Кроме того, вы можете один раз максимизировать урон *Волшебной Стрелы*. После этого вы не сможете сделать это снова, пока не закончите длительный отдых.

ШКОЛА АРХИВИСТОВ

В мире много секретов. Некоторые скрыты в книгах и свитках, другие - в забытых местах. Иные, возможно, вписаны в побрякушки и сокровища, или охраняются теми, кто не желает, чтобы эти секреты когда-либо оказались разглашены. Вы желаете чтобы найти, изучить и понять все эти секреты, для того чтобы использовать это знание в своих интересах. Вы архивариус, искатель и хранитель знаний.

Возможно, естественное любопытство послало вас по этому пути, или, может быть, это было желание использовать знания, чтобы победить тех, кто когда-от насолил вам. Как бы то ни было, вы научились многим вещам, и хорошо осознаёте что знание - это сила.

Архивные исследования

На 2 уровне вы можете использовать свои былые исследования и находки в старых архивах, чтобы помочь себе в решении текущей задачи. Действием вы можете выбирать один навык или инструмент. На следующие 10 минут вы считаетесь опытным в обращении с выбранным навыком или инструментом. Затем вы должны закончить короткий или длительный отдых, прежде чем сможете снова использовать эту способность.

Студент от бога

Также начиная со 2 уровня, когда вы находите заклинание из списка жреца, вы можете переписать его в свой гримуар, если его уровень соответсвует уровню ваших ячеек. Для вас оно будет считать тайной магией, но другие волшебники (кроме теургов и других архивистов) не могут скопировать его у вас. Цена в золотеи затраты времени, которые вы тратите для переписывания заклинаний жреца, уменьшаются вдвое.

Тёмное знание

Начиная с 6 уровня вы можете использовать свои обширные знания различных существ, чтобы вспомнить и использовать их недостатки. Действием вы можете выбрать одно существо в пределах 60 футов от вас, которое вы можете видеть.

Сделайте проверку Природы, Магии или Религии со Сл 10 в зависимости от типа существа. Ваш Мастер может поднимать или опускать эту Сл в зависимости от редкости существа. При успехе вы вспоминаете типы атаки и боевые техники этого существа, предоставляя всем союзникам, которые могут слышать вас, бонус +2 к броскам атаки против него на I минуту. Этот бонус также применяется к другим существам того же вида, что и цель.

По окончании этого времени, или при начальном провале проверки знания, вы не можете использовать эту способность снова на том же типе существ, пока не окончите короткий или длительный отдых.

Вы можете использовать эту способность количество раз, равное вашему модификатору Интеллекта. Вы не тратите действие на использование, если проваливаете проверку знания. После длительного отдыха вы возвращаете все использованные использования способности.

Могущество

Начиная с 10 уровня, когда вы используете Тёмное знание, то так же дополнительно даёте союзникам +2 к КД и спасброскам.

Страшный секрет

Начиная с 14 уровня, используя Тёмное знание, вы можете шёпотом рассказать ужасную или постыдную тайну этого чудовища. При успехе все существа этого вида, которые слышат вас, становятся парализованы на 1 раунд.

ШКОЛА МЕСМЕРИЗМА

Боевая подготовка

На 2 уровне, когда вы выбираете эту школу, вы становитесь опытны в обращении Дубинкой, двуручным мечом, рапирой, скимитаром, коротким мечом и ручным арбалетом. Кроме того, вы можете использовать оружие в качестве своей магической фокусировки.

Иллюзорное превосходство

Когда вы выбираете эту традицию на 2 уровне, вы изучаете манёвры, которые подпитываются специальными кубиками, называемыми кубиками превосходства.

Манёвры. Вы изучаете три Манёвра по вашему выбору, которые подробно описаны в разделе «Манёвры» ниже. Многие манёвры тем или иным образом усиливают ваши атаки или заклинания. Вы можете использовать только один манёвр для атаки или заклинания.

Вы изучите два дополнительных манёвра на 6, 10 и 14 уровнях. Каждый раз, когда вы изучаете новые манёвры, вы также можете заменить один манёвр, который вы уже знаете на другой.

Кости превосходства. У вас есть четыре кости превосходства. Это кости d8. Кости превосходства тратятся при использова-нии. Вы восполняете все потраченные кости в конце продолжительного отдыха.

Вы получаете ещё по одной кости превосходства на 6 и 14 уровнях.

Спасброски. Некоторые из ваших приёмов требуют от цели спасброска, чтобы избежать эффекта приёма. Используйте свою обычную сложность спасбросков в таких случаях.

Время лишь иллюзия

Начиная с 6 уровня вы становитесь опытны в обращении с щитами.

В свой ход вы можете совершить одно дополнительное действие помимо обычного и бонусного действий. Использовав это умение, вы должны завершить продолжительный отдых, чтобы получить возможность использовать его снова.

Улучшенное иллюзорное превосходство

На 10 уровне ваша кость превосходства увеличивается до d10. На 18 уровне - до d12.

Мастер месмеризма

Начиная с 14 уровня, если вы совершаете бросок инициативы, не имея костей превосходства, вы получаете одну.

МАНЁВРЫ

Мигающий клинок. Шквал иллюзорных клинков поражает вашего противника. Когда вы совершаете атаку ближнего боя с помощью кинжала, короткого или двуручного меча или же скимитара, вы можете потратить кость превосходства и добавить её результат к броску атаки.

Иллюзорный факел. Ваша атака воспламеняется магическим огнем, который пытается прыгнуть на вашего врага, когда вы атакуете его. Когда вы совершаете атаку ближнего боя с дубинкой или боевым посохом, вы можете потратить кость превосходства. При ударе существа получает обычный урон от этой атаки, а также окутывается серебристыми огнями фей на католичество раундов, равное результату броска на кости превосходства.

Магическая пуля. Вы пытаетесь поразить нескольких противников одной атакой. Когда вы атакуете существо оружием дальнего боя, метательным оружием брошенным оружием или заговором, вы можете использовать кость превосходства и выбрать другое существо в радиусе 10 футов от первого, попытавшись нанести ему урон той же атакой. Если исходный бросок атаки попал бы по второму существу, то он наносит урон, равный числу выпавшему на кости превосходства. Урон имеет тот же тип, что и первоначальная атака.

Мигание. Мы исчезаете и через мгновение появляетесь снова. Реакцией на атаку или эффект требующий совершить спасбросок Ловкости вы можете бросить кость превосходства и добавить её результат к своему КД или результату спасброска по Ловкости. Также вы можете переместиться на 5 футов, как часть этого манёрва.

Иллюзорное оружие. Вы бросаете иллюзорную копию своего оружия ближнего боя во врага. Действием вы можете использовать кость превосходства, для того чтобы сделать бросок атаки заклинанием против существа в пределах 30 футов. При ударе существа получает урон силовым полем равный результату кости превосходства плюс ваш модификатор Интеллекта.

Мерцание. Вы мгновенно телепортируетесь в пределах зоны видимости. Бонусным действием вы можете использовать кость превосходства и переместится на расстояние до 15 футов. Вы не провоцируете атаки во время этого движения.

Ослепляющий удар. Вы вызываете ослепительную вспышку. Когда вы совершаете атаку против существа, вы можете потратить кость превосходства, чтобы заставить то совершить спасбросок Телосложения. В случае провала оно становится ослеплённым до начала вашего следующего хода.

Отвлекающий взрыв. Реакцией, когда союзник в 30 футах от вас подвергается атаке, вы можете создать безвредный взрыв дыма и искр, отвлекающий врага, и уменьшить урон союзнику на число выпавшее на кубике.

Зеркало души. Вы вызываете собственный иллюзорный клон. Действием вы кидаете кость превосходства чтобы вызвать иллюзорный клон в 5 футах от себя. Клон действует под вашим полным контролем, пока не будет уничтожен или развеян бонусным действием.

Иллюзорные клоны имеют количество хитов, равное результату вашего броска кости превосходства плюс ваш модификатор Интеллекта Все прочие показатели умения, спасброски и т.п.) соответствуют вашим.

У вас может быть несколько клонов, в числе равном вашему модификатору Интеллекта и они требуют концентрации для поддержания. Клоны вооруженны на ваш выбором: кинжалом, дубинкой, коротким или двуручным мечом, боевым посохом, рапирой или скимитаром. **Иллюзорный защитник.** Реакцией, когда по вам совершается атака ближнего боя, вы можете потратить кость превосходства и создать клона (см. выше), со щитом, который и становится целью атаки.

Иллюзорный заклинатель. Вы вызываете иллюзорный клон, который накладывает заклинания на противников. Действием вы вызываете клон, который, в отличие от других клонов, может в свой ход пользоваться любым заговором, который вы знаете.

Взрыв. Вы взрываете всех своих клонов. Действием вы можете потратить кость превосходства, после чего все ваши клоны взрываются яркой вспышкой психической энергии. Все противник стоящие не более чем в 10 футах от ваших клонов должны совершить спасбросок Интеллекта или получить психический урон равный вашей кости превосходства, плюс ещё одной (того же типа).

Перевод - Айвендил,
Гильдия Вольных Переводчиков.
16.10.2017

МАГИЧЕСКАЯ ТРАДИЦИЯ

ШКОЛА УНИВЕРСАЛИЗМА

Хотя волшебники обычно и специализируются на одной школе магии, редкие и исключительно одаренные могут заниматься изучением сразу всех школ. Эти волшебники известны как универсалисты, и могут владеть силами любой тайной школы в равной степени.

УЧЁНЫЙ

Когда вы выбираете эту школу на 2 уровне, золото и время, которое вы тратите на копирование заклинания любой школы в свою книгу заклинаний, уменьшаются вдвое.

ПАМЯТЬ МАГА

На 2 уровне выберете одно заклинание, которое вы знаете. Отныне оно всегда считается для вас подготовленным, и не занимает места в списке подготавливаемых заклинаний. Вы можете таким же образом запомнить ещё по одному заклинанию на 6, 10 и 14 уровнях.

КОНЦЕНТРАЦИЯ АРКАНЫ

Начиная с 6 уровня, накладывая заклинание, вы можете потратить вторую ячейку того же уровня, чтобы сколдовать заклинание так, словно оно занимает на один уровень выше.

ТАЙНЫЕ ДЕКЛАМАЦИИ

Начиная с 10 уровня дополнительное время необходимое для наложения заклинания в виде ритуала сокращается с 10 минут до 1 минуты.

КОНЦЕНТРАЦИЯ АРКАНЫ

Начиная с 14 уровня ваша способность концентрации становится невероятно высока. В течение нескольких раундов, чьё количество равно вашему модификатору Интеллекта, вы можете поддерживать концентрацию на двух заклинаниях одновременно. Эти раунды не обязаны идти последовательно.

Вы можете использовать эту способность повторно по завершении длительного отдыха.

САМОУЧКА

В отличие от обычных волшебников, которые изучают своё ремесло путём длительных исследований и тщательной подготовки, волшебники-самоучки самостоятельно открывают тайны арканы, читая то, что могут найти, и раскрывают более глубокую магию посредством экспериментов. Они не учатся в традиционных тайных школах, не имея к тому возможности, или не желая этого по личным соображениям. Хотя самообразование и не лишено недостатков, но зато подобный маг обширно практикуется в заклинаниях низкого уровня, достигая немалого мастерства в обращении с ними.

Многие нормы для волшебников не относятся к ним. Их знания, взращенные на книгах и самостоятельных экспериментах, зачастую не менее обширны чем у их собратьев из университетов, и к тому же часто имеют более практическое, применение, неужели у традиционных волшебников. Заговоры - это их любимые игрушки, и они могут считать настоящими экспертами в их использовании.

Мастер заговоров

На 2 уровне, выбирая эту традицию тайной магии, вы изучаете дополнительный заговор. Вы учите ещё один на 6 и 10 уровнях.

Колдовство самоучки

На 2 уровне вы получаете дополнительную ячейку заклинаний 1 уровня. Вы получаете ещё по одной такой ячейке на 6 и 14 уровнях.

Магия странника

Начиная с 6 уровня после того как вы используете один из своих заговоров волшебника вы можете переместится на 10 футов не провоцируя атак по себе.

Мощные заговоры

Начиная с 10 уровня вы можете добавить модификатор Интеллекта к урону любого из своих заговоров.

Мастер простой магии

Начиная с 14 уровня, когда вы бросаете заговор, вы можете получить преимущество на этот бросок атаки заклинанием или же дать цели вашей атаки заговором помеху на их первый спасбросок, сделанном против заклинания.

Вы можете использовать эту способность количество раз равное вашему модификатору Интеллекта и вы возвращаете все затраченные использования, когда вы завершаете продолжительный отдых.

ВОЛШЕБНИК

ШКОЛА ИНФУЗИИ

Волшебники из школы Инфузии более всех других убеждены в том, что хотя магия и является могущественнейшей силой во Вселенной, даже она может быть улучшена. Они придерживаются мнения что магия становится сильнее, когда действует не в чистом виде, а в качестве усилителя для других, уже существующих вещей, изначально не являвшихся магическими.

МАСТЕР-СТРЕЛОК

Когда вы выбираете эту школу на 2 уровне, вы получаете владение всем простым и боевым оружием дальнего боя.

МАГИЧЕСКИЙ ВЫСТРЕЛ

Когда вы выбираете эту школу на 2 уровне, вы получаете возможность улучшать свои боеприпасы, укрепляя их магией. Когда вы совершаете атаку оружия дальнего боя, вы можете добавить к урону и его типу один из ваших заговоров. Вы можете делать это только один раз за ход.

БЫСТРЫЙ ВЫСТРЕЛ

Начиная с 6 уровня, вы можете быстро среагировать после того, как сделали выстрел из оружия дальнего боя. После первого выстрела, в качестве бонусного действия, вы можете совершить второй. Эта атака не может быть *Магическим выстрелом* или *Проникающим выстрелом.*

ПРОНИКАЮЩИЙ ВЫСТРЕЛ

Начиная с 10 уровня вы получаете возможность направить свои заклинания и магическую силу в боеприпасы.

Всякий раз когда вы совершаете атаку оружия дальнего боя, вы можете наложить заклинание, которое вы подготовили на боеприпас, но объявить это вы должны до того как совершите бросок атаки. Заклинание наложенное на боеприпасы должно иметь время накладывания 1 действия, и оно должно иметь целью либо одно существо, либо точку (к примеру *Огненный шар*), либо зону исходящую от вас (к примеру конус).

При попадании заклинание срабатывает на цели. Если заклинание работает на область, то цель считается центральной точкой этой области. Если заклинание имеет эффект линии или конуса, то цель - это начальная точка, после чего область действия продолжается в направлении выстрела.

Эффект заклинаний срабатывает до того, как повреждение боеприпаса будет применено к цели. Если эффект заклинания требует совершения спасброска по Ловкости, то совершает его с помехой.

УЛУЧШЕННЫЙ ВЫСТРЕЛ

Начиная с 14 уровня, когда вы накладываете заклинание на боеприпас с помощью *Проникающего выстрела*, по вашему желанию оно будет накладываться так, словно бы вы использовали ячейку на один уровень выше той, что реально потратили. Для того чтобы использовать эту способность повторно вам необходимо завершить короткий или длительный отдых.

МАСТЕР ГЛИФОВ

Вы фокусируете изучение магии на создании глифов - волшебных ловушек, которые вы используете, чтобы защитить себя и своё имущество. Являясь ответвлением Школы Ограждения, школа Глифов имеет адептов по всей Мультивселенной, различных традиций и философий. Несмотря на то, что в целом в этой школе мало волшебников, тех, кто всё же посвятил себя ей, можно встретить в любой стране и культуре. Маги этой школы часто работают на могущественного лорда или богатого нанимателя, создавая глифы по их замкам и особнякам, чтобы уберечь их владения от воров и убийц.

Мастер Ограждения

Когда вы выбираете эту школу на 2 уровне, золото и время, которое вы тратите на копирование заклинания Ограждения в свою книгу заклинаний, уменьшаются вдвое.

Малый глиф

Начиная со 2 уровня вы можете нарисовать маленькие глифы на поверхности или объекте, вложив магический эффект в ваши письмена. Используя 1-минутный ритуал, вы можете написать глиф на поверхности или объекте размером не более 5 футов в диаметре. Если вы выберете объект, этот объект должен оставаться на своем месте; если объект перемещен более чем на 10 футов от того места, где вы его произвели, глиф ломается, и он заканчивается без срабатывания. Глифы остаются на месте в течение 24 часов или пока вы не переместитесь более чем на 500 футов от них. У вас может быть несколько активных глифов, чьё количество равно ваешму модификатору Интеллекта.

Символ почти невидим и его нахождение требует успешной проверки Анализа против вашей Сл заклинаний. Глиф срабатывает, когда существо, отличное от его создателя, проходит в пределах 5 футов от него. Вы можете дополнительно уточнить триггер, чтобы глиф активировался только при определённых обстоятельствах или в соответствии с физическими характеристиками (такими как рост или вес), вид существа (например, только аберрациий или дроу) или мировоззрение. Вы также можете установить условие для существ, которое деактивирует глиф (только для них или их группы), как правило это определённый пароль.

Когда вы рисуете глиф, выберите его тип:

Предупреждение. Когда это срабатывает, этот глиф предупреждает вас ментальным сигналом. Сигнал пробуждает вас, если вы спите.

Заговорённый глиф. Вы можете вписать заговор, который вы знаете в глиф, и он должно быть нацелен лишь на одно существо или область. Если заговор имеет цель, ею становится на существо, которое вызвало срабатывание глифа. Если заговор влияет на область, то область центрируется на этом существе. Если заговор требует концентрации, оно длится до конца его полной продолжительности.

Эксперт защитных рун

На 6 уровне вы добавляете заклинание *Защитные руны* в книгу заклинаний, если его ещё нет в ней. Вам больше не нужно предоставлять материальные компоненты для этого заклинания, а время наложения уменьшается до 10 минут.

Старший глиф

На 10 уровне, когда вы создаёте глиф, вы можете использовать более мощные эффекты заклинания. Когда вы рисуете глиф, вы можете создать Колдовской глиф, в дополнение в Предупреждающему и Заговорённому.

Колдовской глиф. Вы можете сохранить подготовленное заклинание 1 круга в глифе, нарисовав его символы как часть глифа. Все требования и особенности аналогичны с **Заговорённым глифом**, за исключением того, что время нанесения глифа увеличено до 10 минут. У вас может быть нескольких неактивных Колдовских глифов, которые не учитываются в общем количестве активных глифов.

Мастер глифов

Начиная с 14 уровня, вы добавляете заклинание *Знак* в свою книгу заклинаний, если его ещё нет в ней, и более не должны проставлять материальные компоненты для него.

КИНЕТИК

Маги этой школы сосредотачиваются на двух вещах - собственных заговорах, и кинетических энергиях.

Инежнерия

Начиная со 2 уровня время и золото, которое вы должны потратить, чтобы скопировать ритуальное заклинание в свою книгу, сократилосьщается вдвое.

Арканические практики

На 2 уровне вы изучаете два дополнительных заговора.

Кинетический взрыв

На 6 уровне у вас есть возможность обратить кинетическую энергию своих врагов против них же. Когда другое существо совершает по вам атаку ближнего боя, вы можете использовать реакцию, чтобы добавить 1d6 + модификатор Интеллекта к вашему КД для этой атаки, что потенциально может привести к её промаху. Если атака промахивается, вы подвергаете существо кинетическому взрыву. Существо отталкивается на 15 футов от вас, и его скорость становится равной нулю на оставшуюся часть хода.

Как только вы используете эту способность, вы не сможете использовать её вновь, пока не завершите короткий или длительный отдых.

Тонкие заговоры

Начиная с 10 уровня ваше понимание искусства заговоров становится совершенным, и отныне вы можете колдовать их исключительно силой мысли. Вам больше не нужно предоставлять вербальные, соматические или материальные компоненты при для заговоров.

Сила разума

На 14 уровне вы добавляете заклинания *Телекинез* и *Катапульта* в свою книгу заклинаний, если их ещё нет в ней. Кроме того *Телекинез* отныне всегда считается для вас подготовленным, и не учитывается в количестве заклинаний, которые вы подготовили.

Также, пока вы концентрируетесь на заклинании *Телекинеза*, вы получаете дополнительные преимущества:

- Вы добавляете свой бонус мастерства к проверкам способностей, сделанным для перемещения существ или объектов телекинезом.
- Максимальный вес объекта, который вы можете попытаться переместить телекинезом, удваивается.
- Бонусным действием в свой ход вы можете потратить одну ячейку заклинаний, чтобы использовать *Катапульту* на самом низком уровне, не подготавливая заклинание заранее.

ШКОЛА БИТВЫ

Маги Школы битвы не желают тратить свои жизни читая пыльные тома. Вместо этого они используют знание арканы, чтобы умилить свои способности и превратиться из хрупких волшебников в ужас любого солдата.

Сила разума

Начиная с того момента, когда вы выбираете эту школу на 2 уровне, вы становитесь опытны в обращении со всем простым оружием ближнего боя, одним воинским оружием и щитом. Кроме того, совершая атаку оружием, вы можете использовать модификатор Интеллекта вместо Силы или Ловкости. Однако вы не можете использовать его как модификатор повреждения.

Магическое оружие

Начиная со 2 уровня вы учитесь направлять силу магии в ваши удары. Бонусным действием вы можете расходовать ячейку 1 круга, чтобы зарядить своё оружие магической силой. Ваша следующая атака оружием нанесёт дополнительный урон силой 1d8. Вы можете потратить ячейку более высокого уровня, увеличивая урон на 1d8 за каждый уровень ячейки выше 1 круга.

Эссенция щита

Начиная с 6 уровня вы можете использовать реакцию, чтобы получить временные хиты. Расходуя ячейку заклинания, вы получаете временные хиты, равные 5 х уровень ячейки + модификатор Интеллекта, сроком на один час. Временные хиты от многократного применения этой способности не складываются.

Дополнительная атака

Начиная с 10 уровня, если вы в свой ход совершаете действие Атака, вы можете совершить две атаки вместо одной.

Заклинательная атака

Начиная с 14 уровня вы учитесь вплетать чары в свои атаки. Если вы наносите рукопашную атаку оружием по врагу, вы можете использовать заклинание из своей книги заклинаний вместо второй атаки. Вы должны расходовать ячейку как обычно, и заклинание должно быть нацелено или быть сосредоточено на цели, в которую вы попали.

Вы можете использовать эту способность количество раз, равное вашему модификатору Интеллекта, но только один раз за ход. Все использования этой способности восстанавливаются после длительного отдыха.

Вор заклинаний

Начинающие волшебники обычно узнают о фундаментальных структурах и формировании заклинаний, о том как черпать силу из окружающего их мира и использовать её для плетения своих чар. Воры заклинаний - это волшебники, которые сосредоточены на ранней подготовке к творению заклинаний, углубляя их понимание и перекручивая их таким образом, и формируя нечто новое.

Глубокое понимание магии

Когда вы выбираете эту традицию на 2 уровне, вы получаете владение навыком Магия (Интеллект), а так же преимущество на проверки Магии, когда вы пытаетесь понять информацию о заклинаниях или сырой природе магии в мире.
Кроме того, с повышением уровня, вы добавляете в свой гримуар не два, а три новых заклинания.

Воровство заклинаний

Начиная с 2 уровня вы получаете возможность использовать свои знания магии таким образом, что это позволяет отфильтровать часть волшебства от чар другого заклинателя. Реакцией, когда другое существо накладывает заклинание в пределах 30 футов от вас, вы можете использовать Воровство заклинаний, чтобы попытаться ослабить это заклинание и поглотить часть магической его энергии. Заклинатель должен сделать спасбросок Интеллекта против вашей Сл. При провале все цели, против которых заклинатель будет затем применять это заклинание получают преимущество на спасброски против него (если заклинание позволяет спасбросок). Если ослабленное заклинание имеет продолжительность, отличную от концентрации, эта продолжительность уменьшается вдвое.
Украденная энергия чар временно переходит к вам, создавая временную ячейку заклинаний, которая будет у вас, пока вы не используете её, не начнёте длительный отдых, не потеряете сознание или не умрёте. Подобное временным хитам, этот временный слот заклинаний используется первым, когда вы произносите заклинание соответствующего уровня. Ячейка, которую вы создаёте, имеет уровень равный половине уровня ослабленного этой способностью заклинания (однако заклинания 1 круга также будут давать ячейки 1 круга, а заговоры не дают ничего). Он должен быть уровня, который вы уже можете использовать.
Если заклинателю совершает успешный спасбросок, заклинание не ослабляется, и вы не получите временной ячейки.
Вы можете снова использовать эту способность после длительного отдыха. Вы получаете второе использование Воровства на 6 уровне и третье на 10 уровне. Диапазон использования этой способности увеличивается до 50 футов, когда вы достигаете 10 уровня.

Взлом заклинаний

Начиная с 6 уровня вы изучаете заклинание *Контрзаклинание*. Оно всегда считается подготовленным и не учитывается в количестве заклинаний, которые вы можете подготовить.
Кроме того, если вы успешно используете *Контрзаклинание*, вы можете поглотить полную магию заклинания (вместо того, чтобы просто ослабить его), если у вас есть по крайней мере одно доступное использование Воровства заклинаний. При этом вы расходуется одно его применение, и получаете временную ячейку заклинаний, равную уровню развеянного вами заклинания (или самому высокому уровню заклинаний, который вы можете колдовать, если развеянное заклинание слишком мощно для ваших текущих способностей волшебника).

Пиратство заклинаний

Начиная с 10 уровня, вы можете использовать *Контрзаклинание* для перенаправления вражеского заклинания на другое существо или цель, с диапазоном расстояния, начинающегося с вашего местоположения. Перенаправленное заклинание используется Сл спасения и бонус атаки оригинального заклинателя или ваше, в зависимости от того, что больше. Если ваше *Контрзаклинание* использовало слот заклинания более высокого уровня, чем то, что вы отражаете, то после этого оно считается как сколдованное с более высокой ячейкой заклинаний.
Вы можете использовать эту способность один раз, и она восстанавливается после короткого или длительного отдыха. Он не может сочетаться с использованием способности Взлом заклинаний.

Похититель заклинаний

Начиная с 14 уровня, вы получаете возможность захватить чужое заклинание, а затем использовать его самостоятельно Реакцией, когда другое существо (или объект) колдует заклинание, вы можете поглотить его силу. Источник заклинания должен находиться в пределах 50 футов от вас. Если заклинатель является существом, он должен сделать спасбросок по своему основному параметру против вашей Сл заклинаний, и не может целенаправлено провалить его. Если источником заклинания является предмет или объект, вы должны преуспеть в проверке Магии (Интеллект) со Сл равной 10 + уровень заклинания. Если заклинатель проваливает спасбросок или вы преуспеваете в проверке навыка, заклинание не вступает в силу и вы временно получаете знания и способность применять это заклинание. Захваченное заклинание должно иметь уровень, который вы сами уже можете применять. При этом вы получаете временную ячейку заклинания, равную той, что поглотили (которая может использоваться только для приведения это же заклинания), и это заклинание считается подготовленным до того момента, пока вы не примените его. Этот временный слот заклинания всегда расходуется первым, даже если вы уже имеете такое же заклинание в списке подготовленных. Если вы решите не использовать это заклинание, то вы переписать его вне боя, в вашу книгу заклинаний (это стоит 10 зм за уровень заклинаний в редких компонентах и чернилах и занимает 3 часа за уровень заклинания). Если вы начали длительный отдых до того, как сделали это, вы забываете это заклинания.
Вы можете снова использовать эту способность один раз, после чего вам необходимо совершить длительный отдых, чтобы восстановить её.

Перевод - Айвендил
Гильдия Вольных Переводчиков
21.10.2017